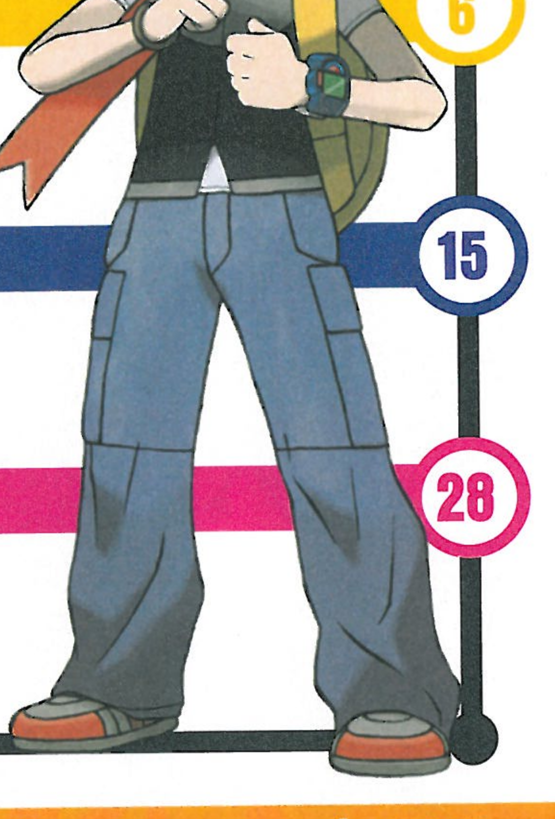


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
¡¡LLEGA PLATINO!!
A punto para el estreno, te contamos sus novedades
Por los expert
Nintendo Acción
4 PÓSTERS POKéMON
Pokémon
ROJO FUEGO
VERDE HOJA
Pokémon Stadium
EDICIÓN RUBÍ
Pokémon
EDICIÓN ZAFIRO
Pokémon
EDICIÓN ESMERALDA
Guía Pokémon Ranger 2
¡SÉ EL MEJOR RANGER!
[4ª] ENTREGA
¡MISIÓN EXTRA!
Cómo hacerse con Shaymin en Pokémon Ranger 2
Suplemento de Nintendo Acción nº 197



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Luis M. Galán •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Javier Miranda y Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos**: Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director Recursos Humanos**: Gerardo González •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Directora de Marketing**: Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial**: José E. Colino •**Jefe de servicios comerciales**: Jessica Jaime •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Publicidad**: Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

•Depósito Legal: M-25632-2005

¡MISIÓN EXTRA EN RANGER 2!

Descárgate "¡Vivan los novios y Shaymin!"

La misión extra de Shaymin (¡Vivan los novios y Shaymin!) está disponible durante todo el mes de marzo a través de la conexión Wi-Fi en «Pokémon Ranger 2». ¡Descárgatela!

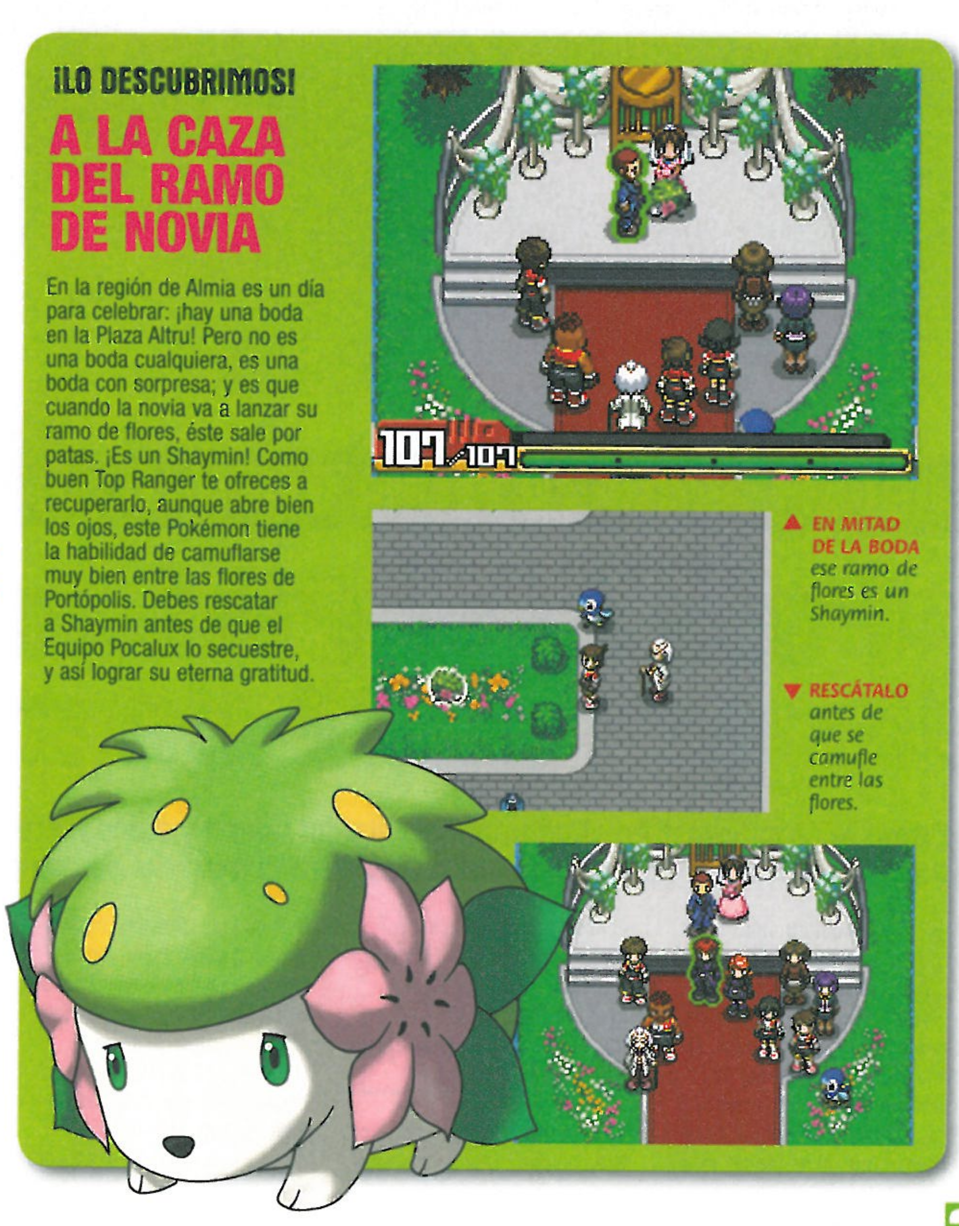
En el anterior número ya adelantamos la existencia de Shaymin, el protagonista de la próxima película Pokémon: 'Giratina y el Guerrero del Cielo', así como que dentro de poco será posible obtenerlo en las Ediciones Diamante y Perla.

Pero lo que seguro que no esperabas era encontrártelo en el juego de moda: Pokémon Ranger Sombras de Almia. Y es que además de las recientes misiones extra de Dialga y Palkia, Shaymin también protagoniza su propia aventura.

¡Extra! ¡misión extra!

Esta aventura estará disponible durante el mes de marzo (entre los días 1 y 31) en tu consola Nintendo DS a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, a la que puedes acceder desde la Red Ranger. Puedes descargar la misión en cuanto leas esto, pero no podrás jugarla mientras no completes el juego.

En todo caso, debemos aclarar que se trata de una misión extra, no especial. Es decir, al terminarla no será posible reclutar o transferir a Shaymin a las Ediciones Diamante y Perla. Pero no te preocupes, pronto conoceremos otras formas de obtenerlo.



¡LO DESCUBRIMOS!

A LA CAZA DEL RAMO DE NOVIA

En la región de Almia es un día para celebrar: ¡hay una boda en la Plaza Altru! Pero no es una boda cualquiera, es una boda con sorpresa; y es que cuando la novia va a lanzar su ramo de flores, éste sale por patas. ¡Es un Shaymin! Como buen Top Ranger te ofreces a recuperarlo, aunque abre bien los ojos, este Pokémon tiene la habilidad de camuflarse muy bien entre las flores de Portópolis. Debes rescatar a Shaymin antes de que el Equipo Pocalux lo secuestre, y así lograr su eterna gratitud.

▲ **EN MITAD DE LA BODA** *ese ramo de flores es un Shaymin.*

▼ **RESCÁTALO** *antes de que se camufle entre las flores.*



En esta imagen, los cinco bellos edificios del Frente de Batalla, que hará las delicias de los fanáticos de la estrategia Pokémon.

EL RIVAL lucirá así de abrigado en «Platino»... ¿acaso hace más frío en Sinnoh?

¡¡CONFIRMADA LA FECHA OFICIAL!!

«Pokémon Platino» llegará el 22 de mayo

Como te "soplamos" en el número anterior, un nuevo y épico Pokémon se cierne sobre nuestras DS. Quizá no sea tu cumpleaños, pero celebrarás con alegría el 22 de mayo.

La aventura más esperada de Pokémon volverá a llevarnos a **Sinnoh**. Pero abrígate, que esta vez **hará mucho más frío**. Además, en lo alto del Monte Corona parece que se ha abierto una puerta al **Mundo Distorsión**, en el que las leyes del tiempo y el espacio no funcionan como en el nuestro. ¡Cuántas novedades! ¿Te gustaría saber más?

¡Cómo mola Platino!

Mola que los chicos de **Game Freak** siempre escuchen a los fans cuando preparan nuevas entregas de su Pokémon. Tanto en los pequeños detalles, como hacer más equilibrados a los Pokémon de inicio; como en el sistema de juego, permitiendo que consigamos mejores movimientos de nuevas formas; o en el aspecto visual, con nuevas animaciones de combate y un "par de toquecitos" gráficos que dejan una impresión general mucho más positiva en la retina.

Pero sin duda el regreso del **Frente de Batalla** es una de las claves del nuevo «Pokémon Platino». Un edificio repleto de



Este encuentro con Handsome te hará sospechar que la historia no será la misma de Diamante y Perla.



El nuevo cuartel general del Equipo Galaxia te dará una idea de los nuevos planes de Helio...



¿Han construido un castillo en Sinnoh? Muy pronto sabrás lo que se cuece en estos edificios...



Ese viejo señor situado detrás de Venus ha venido a Sinnoh a realizar una seria investigación.

Las principales novedades de «Platino» son el Frente de Batalla, las nuevas funciones Wi-Fi y las nuevas formas de algunos Pokémon

▸desafíos y torneos que, ya podemos avanzarte, sólo será accesible cuando venzas al Alto Mando y al Campeón de la Liga Pokémon, y consigas un billete para el ferry de la Zona de Combate (sí, bueno, muchas cosas, pero tú puedes).

En el Frente de Batalla te encontrarás con 5 edificios diferentes y en cada uno podrás conseguir puntos que canjear por fantásticos premios (que ya contaremos...).

Las **partidas online serán más emocionantes** que nunca. Podrás ir a la Plaza Wi-Fi desde los Centros Pokémon, conectarte hasta con **20 jugadores por red inalámbrica** y jugar en tiempo real.

Que sea a cambiar Pokémon, luchar o disfrutar de divertidos minijuegos dependerá de ti. Pero hagas lo que hagas, vivirás emocionantes sorpresas.

¡Grábalo!

Esto es el "Battle Recorder", un nuevo accesorio que podrán usar los entrenadores para grabar los mejores combates en el Frente de Batalla. Después, podréis pasaros las grabaciones por Wi-Fi.



FORMA ORIGEN
La nueva forma de Giratina es bastante más aerodinámica e imponente.

¡FLIPARÁS DENTRO!
TERMINAL GLOBAL

Es como la 'Global Trade Station' de DyP, pero a lo grande. Gracias a la Cámara Lucha podrás grabar tus batallas del Frente de Batalla y de Wi-Fi con fans de Pokémon de todo el mundo. Luego en el Terminal Global podrás ver las mejores batallas de otros jugadores.



¡GIRATINA Y SHAYMIN!
SUS NUEVAS FORMAS

Demos la bienvenida a Giratina, que dará a conocer su nueva Forma Origen. Pero sobre todo recibamos con un fuerte aplauso a Shaymin, uno de los Pokémon más raros y populares, que pronto podremos obtener en las ediciones Diamante y Perla. Cuando lo consigas, podrás transferirlo a Platino, donde podremos transformarlo en su Forma Cielo, con nueva apariencia, atributos y poderes increíbles.



Paso a paso, descubre todos los secretos del juego



Guía de maestros POKéMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA

Tras capturar a los difíciles Rampardos, y ganarte un merecido ascenso a Rango Ranger 4, empieza lo realmente bueno. Estamos en un momento en el que perderse un solo detalle, sería un error fatal. Así que vamos, pasa la página, y prepárate para convertirte en el mejor Ranger Pokémon.

☑ Consejos para expertos ☑ Datos de todos los Pokémon



Sumario

RECADOS PENDIENTES

Barlow te ordena volver a Ventópolis. Pero ya puedes montar en los Doduo salvajes que encontrarás por todos los caminos, y que te permitirán ir mucho más rápido. Sin embargo, no todo son ventajas...

1. INVESTIGACIÓN ODDISH

En el puente que une Parque Altru y Portópolis, un investigador te encarga capturar un Oddish. En Camino Unión, cerca de una casa, hay una extraña mata en el suelo. Golpéala con el Placaje de Pineco, captura a Oddish y vuelve al puente.



2. VISITA A SU MADRE

También en el puente te espera Ribero. Se encuentra muy liado con la vigilancia del puente y te pide que visites a su madre, que vive cerca de la fuente de Portópolis. Tras oír una curiosa historia sobre Almia, te dan la Defensa Volador.



3. EEVEE HA DESAPARECIDO

Un anciano cerca de la Base Ranger de Portópolis te pide encontrar a su Eevee. Le gusta la brisa marina, así que busca en el puerto. Tendrás que superar a esos Raticate y llegar al final para capturarlo. Llévaselo al anciano.



CONSEJOS

Cambio de equipo Pokémon

Siempre que entres a una zona submarina, los Pokémon que te acompañan en tierra se quedarán en puerto, pero los que ya habías capturado en tu anterior visita submarina te esperan... incluso aunque sea una nueva zona submarina.

Vía de escape submarina

Tras capturar a Lumineon, en vez de recorrer de nuevo todo el Mar de Porto, puedes salir rápidamente del agua si en la zona de corrientes rápidas sobre el abismo te diriges a la zona noreste. Allí encontrarás una corriente que te llevará al otro lado, cerca de la salida al barco.

4. NUEVA CARRERA SUBMARINA: LUMINEON

Un joven pescador de Portópolis está convencido de que en el Mar de Porto hay Lumineon salvajes. Como otro pescador no le cree, te pide que vayas a capturarlo. Lumineon se encuentra en la zona en que antes capturaste a Sharpedo. Debes abrirte camino por el Mar de Porto hasta la zona sureste. Allí captura a Mantine, que con su Nado Abisal te llevará a la zona de corrientes rápidas. Usa esas corrientes para alcanzar a Lumineon. Luego vuelve al pescador.





5. NOSEPASS-MANIÁTICO

En la zona oeste de Portópolis te encargan que le presentes un Nosepass. Al menos ya contamos con Doduo, así que ir al final de Cueva Marina y volver costará un poco menos de tiempo... pero menuda cara que le echa este tipo.



6. EL LADRÓN DE COMIDA

De camino a Ventópolis, un hombre en Bosque Vento te cuenta que un ladronzuelo le ha robado la comida y ha huido a la zona oeste del bosque. En esa zona deberás capturar a Ambipom, que dará problemas. Llévaselo al señor para terminar.



CONSEJOS

Pokémon activados tras un recado

Tras cumplir algunos recados en los que descubras una nueva especie de Pokémon, como en el caso de Eevee, Lumineon o Ambipom, a partir de ese momento esos Pokémon siempre saldrán en la zona donde los encontraste.

Trucos con Doduo

Ya sabes que usar la Agilidad de Doduo es muy útil para ahorrar tiempo en los caminos. Pero la mejor forma de usar a Doduo es hacerlo sin que luego huya. ¿Cómo? Cuando actives un recado o entres en un evento del juego, desmontarás automáticamente.

7. SALVA A TURTWIG

Un chico de Pueblo Chicole te informa de que en el Monte Brisa se encuentra un Turtwig solitario que necesita ayuda para salir del acantilado. Tu misión es ir a capturarle. Cuando lo hagas, Turtwig querrá ser tu Pokémon acompañante.



CONSEJOS

¿Usamos a Turtwig?

Turtwig es uno de los Pokémon iniciales de las ediciones Diamante y Perla, y siempre es interesante tenerlo cerca. Eso sí, su Poké Ayuda de tipo Planta no es de las más útiles, aunque te permita ralentizar al objetivo. Además, dentro de poco iremos a lugares más calientes, donde Turtwig lo pasa mal.



Mejoras obtenidas

Si has cumplido todos estos recados, deberías tener ahora una Defensa Fuego, una Defensa Volador, una Defensa Acero, una Defensa Roca y una Defensa Tierra. Además, con el recado del bosque conseguirás la mejora Potencia Extra, que te vendrá muy bien en tus próximas capturas.

8. A LA BASE RANGER DE VENTÓPOLIS

Una vez hayas cumplido con todos estos recados, entra en la Base Ranger de Ventópolis. Barlow te dejará descansar y prepararte para tus próximas misiones en la región de Almia.



¡Hazte con todos!

Recados

DODUO	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-124 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Agilidad ● **Información:** Embiste y da picotazos para atacar ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 330
EEVEE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-097 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Se mueve con velocidad y embiste para atacar ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 244
LUMINEON	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-087 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca escupiendo burbujas y bolas de agua ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 980
AMBIPOM	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-109 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca lanzando piedras y rocas con sus colas ● **Exp.:** 65 ● **Energía:** 1500
TURTWIG	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-052 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** - ● **Información:** Ataca escupiendo hojas y semillas ● **Exp.:** 70 ● **Energía:** 1150



DESAPARICIÓN DE POKéMON EN HERVIA

Una vez hayas cumplido con tus deberes de Ranger, lograrás descansar algo. Lo vas a necesitar, al día siguiente deberás emprender una larga aventura en el volcán de Hervia al rescate de Barlow.

1. EL TÍTERE CROAGUNK

Barlow ha tenido que marchar a Hervia. Se iba a encargar de la clase al aire libre en la Escuela Ranger, pero ha ordenado que te encargues tú en su lugar. Por el camino te cruzas con unos Pocalux que están molestando a un pobre Croagunk. Los reclutas están usando una máquina a la que llaman Miniremo, y parecen controlar los movimientos del Pokémon. Cuando te ven, le ordenan atacarte… o algo así. Tras capturarlo, el Croagunk querrá ser tu Pokémon acompañante.





2. CLASE MAGISTRAL EN LA ESCUELA

Ya en la Escuela, y tras reunirte con los profesores, os dirigís a la Plaza Progreso. Pero los reclutas Pocalux de antes también quieren intervenir, y usan su Miniremo para enviarte a dos Carnivine.



CONSEJOS

¿Usamos a Croagunk?

Croagunk puede llegar a ser bastante útil con su Poké Ayuda. Te permite crear charcos de veneno que hacen que el Pokémon objetivo se canse y su medidor de amistad no se vacíe. Es una buena opción ante Pokémon que no paran de moverse y atacar, aunque su ayuda por sí misma no rellena la amistad.



3. RUMBO A HERVIA

Al día siguiente, Hilario te encarga dirigirte a Hervia, para rescatar a Barlow. Debes tomar un barco en el puerto de Portópolis. Una vez allí, en la entrada del volcán te piden el permiso del patriarca para acceder.



CONSEJOS

Marineros de colores

En la cantina del puerto de Portópolis irán apareciendo a lo largo del juego nuevos marineros. Para saber adónde te lleva cada uno, fíjate en el color de su traje. El marinero azul te lleva al Mar de Porto, mientras que el marinero rojo te lleva a Hervia. Para volver a Portópolis, debes elegir al marinero verde. Más adelante aparecerán otros marineros.

4. EL VOLCÁN DE HERVIA

Al entrar al volcán, verás que casi todo está lleno de lava y gases. Algunos de estos gases surgen del suelo. Procura capturar a Drifloon para poder aprovecharte de ellos y flotar por encima de los ríos de lava. Lo mejor es tener siempre uno a mano.



CONSEJOS

Evita la lava de Slugma

Igual que pasa con Shellos, si tocas los restos que deja Slugma tras de sí tu Capturador perderá una buena parte de energía. Espera a que el Slugma deje de soltar lava para pasar a su lado o enfrentarte a él.

Vías y atajos en el volcán

Cuando veas una zona de la que salen gases, debes aproximarte a ella con un Drifloon para sobrevolar el río de lava cercano. También hay plataformas de las que te puedes dejar caer para acortar el camino de salida del volcán.

¡Hazte con todos!

Zona: Cueva Volcán 1

GASTRODON	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-038 • **Grupo:** Agua • **Pokéayuda:** Agua • **Mov. Campo:** Mojar x2 • **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua y lanzando montones de barro • **Exp.:** 20 • **Energía:** 330
MAGNEMITE	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-062 • **Grupo:** Eléctrico • **Pokéayuda:** Recargar • **Mov. Campo:** Recargar x2 • **Información:** Ataca liberando descargas eléctricas • **Exp.:** 15 • **Energía:** 180
CHARMANDER	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-137 • **Grupo:** Fuego • **Pokéayuda:** Fuego • **Mov. Campo:** Quemar x1 • **Información:** Ataca escupiendo brasas • **Exp.:** 52 • **Energía:** 757
SLUGMA	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-140 • **Grupo:** Fuego • **Pokéayuda:** Fuego • **Mov. Campo:** Quemar x1 • **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego • **Exp.:** 53 • **Energía:** 755
DRIFLOOM	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-142 • **Grupo:** Fantasma • **Pokéayuda:** Fantasma • **Mov. Campo:** Sobrevolar • **Información:** Ataca lanzando bolas terroríficas • **Exp.:** 40 • **Energía:** 500

CONSEJOS

La ayuda de Pikachu

En las profundidades del volcán podrás capturar a Pikachu. Su habilidad de Recargar tu energía es de nivel 3: te recargará 20 puntos de energía, mucho más que la de Magnemite. ¡Un chollo!

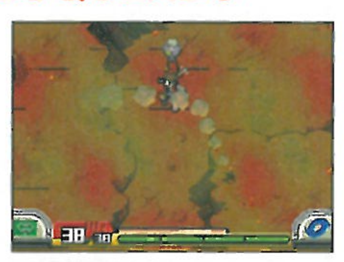
5. LA RESISTENCIA POCALUX

Al entrar al volcán, verás que casi todo está lleno de lava y gases. Algunos de estos gases surgen del suelo, deberás capturar a Drifloon para poder aprovecharte de ellos y flotar por encima de los ríos de lava. Lo mejor es tener siempre uno a mano.



6. CAMINO BLOQUEADO

Los reclutas Pocalux reaparecen para hacer explosionar una carga que arroja una enorme roca que bloquea el camino. Necesitas Destruir x2 para elimiarla. Primero debes volver con Drifloon al inicio de la zona y cruzar al camino del oeste. Allí, en una cueva, captura un Shuppet, y vuelve donde la roca con otro Driflon. Sube por la izquierda y encima de la roca hasta la puerta psíquica, que abres con Shuppet. Y captura a Muk, que te puede ayudar a destruir la roca.





7. LA ÚLTIMA RESISTENCIA

Justo cuando vas a entrar por la puerta, los reclutas Pocalux intentan salvar sus puestos por última vez. En esta ocasión deberás capturar tres Numel al mismo tiempo. Ten cuidado con sus disparos de fuego, mejor ve de uno en uno.



¡Hazte con todos!

Zona: Cueva Volcán 2

PIKACHU	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-002 • **Grupo:** Eléctrico • **Pokéayuda:** Recargar • **Mov. Campo:** Recargar x2 • **Información:** Descarga electricidad para atacar • **Exp.:** 50 • **Energía:** 569
MAGMAR	**Número:** 1 • **Ranger Dex:** R-074 • **Grupo:** Fuego • **Pokéayuda:** Fuego • **Mov. Campo:** Quemar x2 • **Información:** Ataca escupiendo bolas y chorros de fuego • **Exp.:** 52 • **Energía:** 1218
CHARMANDER	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-137 • **Grupo:** Fuego • **Pokéayuda:** Fuego • **Mov. Campo:** Quemar x1 • **Información:** Ataca escupiendo brasas • **Exp.:** 52 • **Energía:** 757
STUNKY	**Número:** 2 • **Ranger Dex:** R-144 • **Grupo:** Veneno • **Pokéayuda:** Veneno • **Mov. Campo:** Destruir x2 • **Información:** Ataca dispersando veneno • **Exp.:** 50 • **Energía:** 648

¡Hazte con todos!

Zona: Cueva Volcán 3

PIKACHU	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-002 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Descarga electricidad para atacar ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 669
MAGMAR	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-074 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas y chorros de fuego ● **Exp.:** 52 ● **Energía:** 1218
LAIRON	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-132 ● **Grupo:** Acero ● **Pokéayuda:** Acero ● **Mov. Campo:** Placaje x21 ● **Información:** Su cabeza es de hierro y embiste con ella para atacar ● **Exp.:** 79 ● **Energía:** 1852
DRIFLOON	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-142 ● **Grupo:** Fantasma ● **Pokéayuda:** Fantasma ● **Mov. Campo:** Sobrevolar ● **Información:** Ataca lanzando bolas terroríficas ● **Exp.:** 40 ● **Energía:** 500
STUKY	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-144 ● **Grupo:** Veneno ● **Pokéayuda:** Veneno ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Ataca dispersando veneno ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 648
SHUPPET	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-147 ● **Grupo:** Fantasma ● **Pokéayuda:** Fantasma ● **Mov. Campo:** Poder Psique x1 ● **Información:** Escupe bolas malditas para atacar ● **Exp.:** 52 ● **Energía:** 858
RHYHORN	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-149 ● **Grupo:** Tierra ● **Pokéayuda:** Tierra ● **Mov. Campo:** Placaje x2 ● **Información:** Abre grietas en el suelo para atacar ● **Exp.:** 54 ● **Energía:** 1140
MUK	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-152 ● **Grupo:** Veneno ● **Pokéayuda:** Veneno ● **Mov. Campo:** Destruir x3 ● **Información:** Ataca escupiendo veneno y liberando una niebla venenosa ● **Exp.:** 76 ● **Energía:** 2070

CONSEJOS

Fantasmas molestos

Esos Shuppet son unos fantasmas muy molestos. Es imposible predecir su movimiento para evitar luchar con ellos. Y cuando te pones a capturarlos, no dejan de teletransportarse y además te sueltan un Fuego Fatuo. ¿La clave? Hacer círculos sin parar aunque se teletransporten, y procurar evitar el fuego.

Encuentro Pocalux

SLUGMA	● **Número:** 1 ● **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego ● **Exp.:** 53 ● **Energía:** 755
MAGCARGO	● **Número:** 1 ● **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego ● **Exp.:** 60 ● **Energía:** 1255
KANGASKHAN	● **Número:** 1 ● **Información:** Ataca emitiendo potentes rayos por la boca ● **Exp.:** 90 ● **Energía:** 1292
NUMEL	● **Número:** 3 ● **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego ● **Exp.:** 31 ● **Energía:** 448
BEEDRILL	● **Número:** 2 ● **Información:** Vuela a toda velocidad y ataca con aguijones venenosos ● **Exp.:** 16 ● **Energía:** 225
GLOOM	● **Número:** 1 ● **Información:** Ataca esparciendo polen venenoso ● **Exp.:** 97 ● **Energía:** 990

CONSEJOS

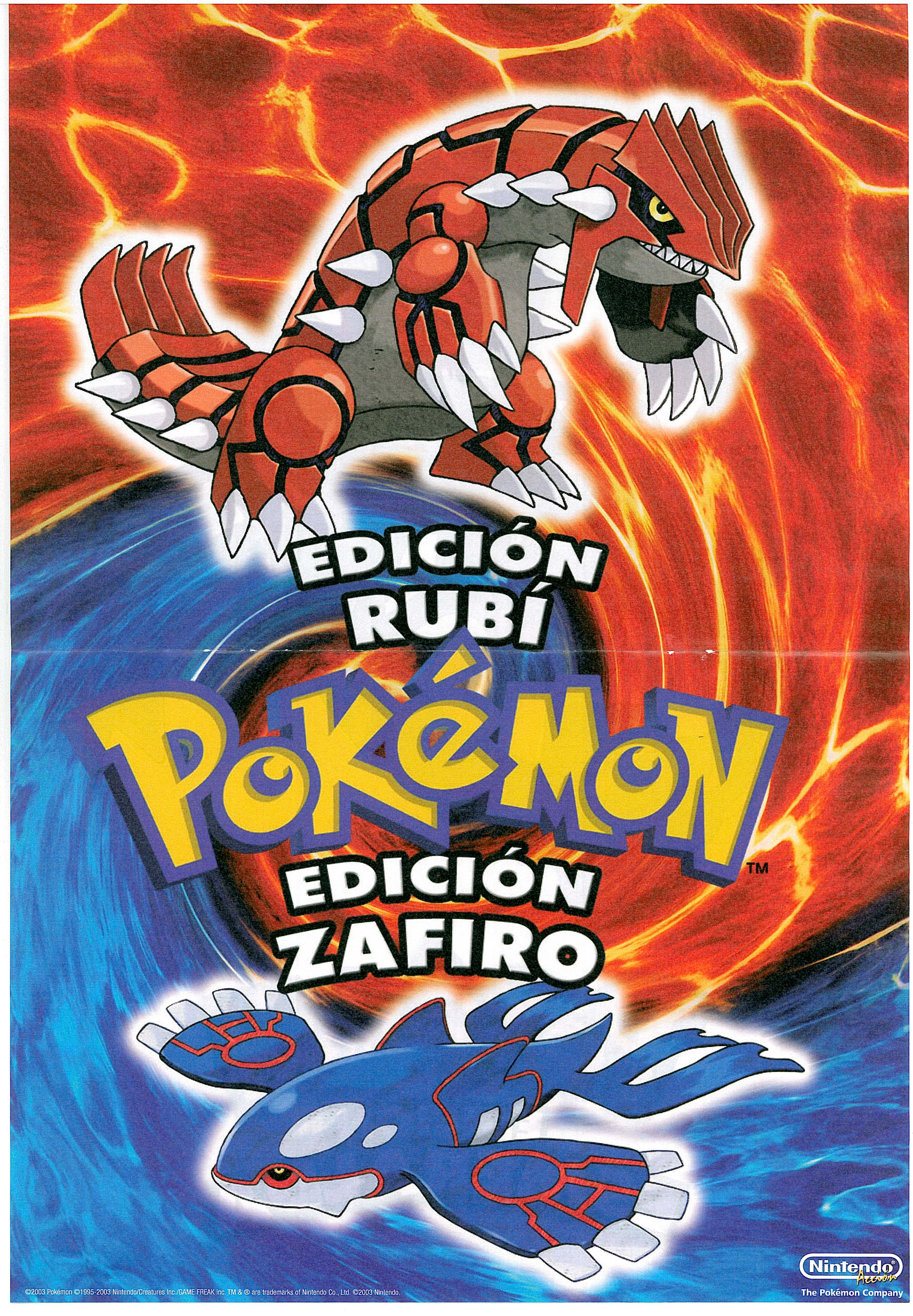
Embestidas engañosas

Tanto Rhyhorn como Lairon se encuentran sospechosamente cerca de la gran roca. Parece que ambos vayan a tener Destruir x2, pero en realidad tienen Placaje x2, que no te interesa. Además, sus embestidas te causarán daño si no las evitas.

OBSTÁCULOS

Zona: Cueva Volcán

ROCA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x2 ● **Pokémon cercanos:** Muk ● **Información:** Es una roca común erosionada por el calor de la lava. Resulta fácil de romper
PUERTA SELLADA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Poder Psique x1 ● **Pokémon cercanos:** Shuppet ● **Información:** Un inquietante dibujo parece flotar sobre ella. Sólo reacciona ante Poder Psique
GÉISER	● **Número:** 5 ● **Clase:** Zona ? ● **Mov. Campo necesitado:** Sobrevolar ● **Pokémon cercanos:** Drifloon ● **Información:** Usa Sobrevolar para flotar por encima de un río de lava


EDICIÓN
RUBÍ
POKéMON™
EDICIÓN
ZAFIRO
Nintendo®
Acción
The Pokémon Company
©2003 Pokémon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2003 Nintendo.

POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA

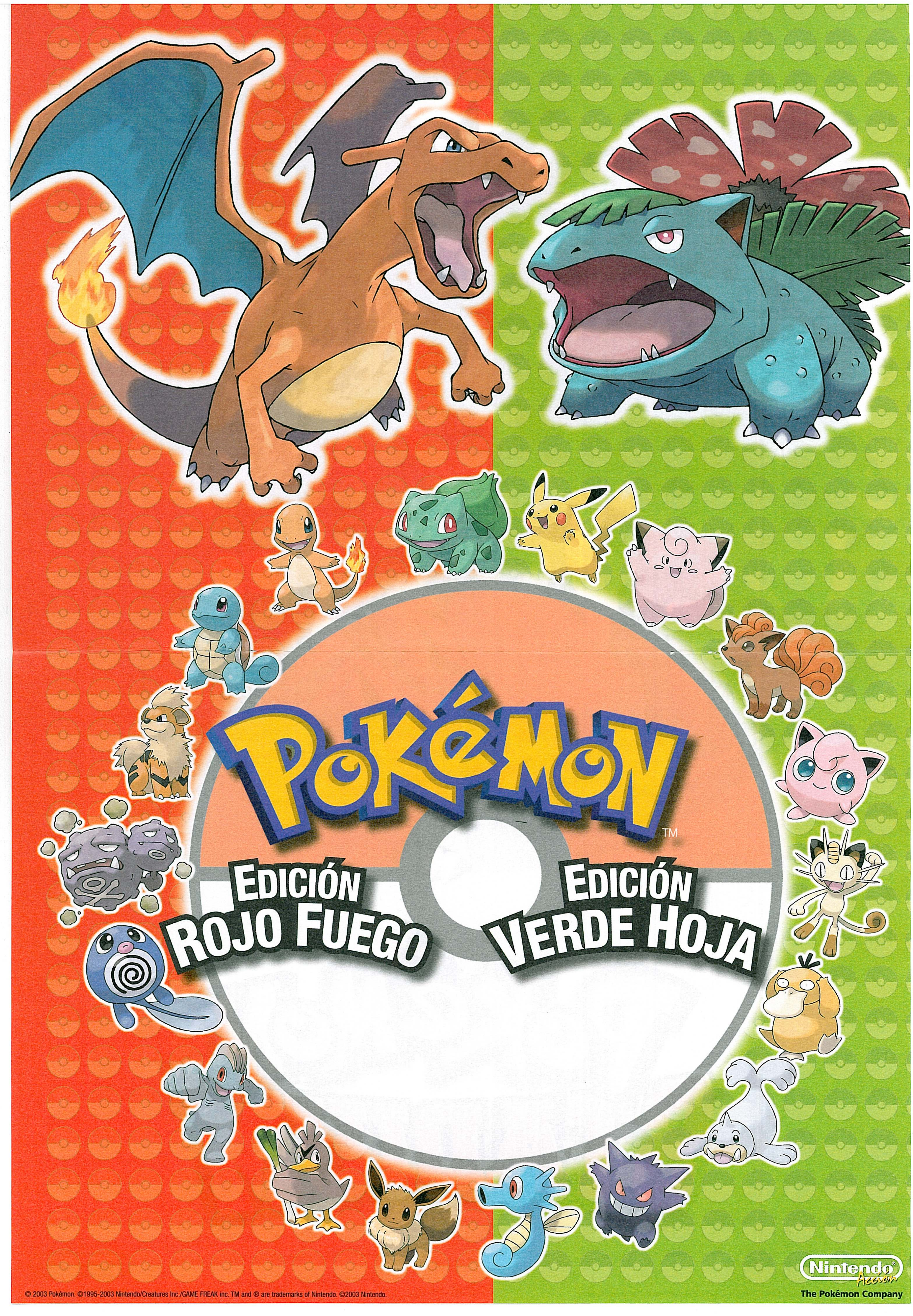
Nintendo Acción

The Pokémon Company

Pokémon™ Stadium

Nintendo Acción

The Pokémon Company


POKÉMON™
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
Nintendo Acción
The Pokémon Company

EL RESCATE DE BARLOW

Rescatar a Barlow no está siendo fácil. Pero al menos le sigues la pista al Equipo Pocalux. Te encuentras en su buque mayor, una guarida flotante llena de Pokémon secuestrados.

1. INFILTRACIÓN EN EL PUERTO SECRETO

Tras ver a Barlow introducido en el barco, toca actuar con sigilo. Evita que los reclutas Pocalux que vigilan la zona te vean, escondiéndote entre las cajas según avanzan, y moviéndote en el momento adecuado. Fíjate en sus pautas de movimiento, siempre se repiten, e infíltrate por los lugares que no queden a su vista. Si te ven, te mandarán de una patada a la entrada. Por si fuera poco, tienes escaso tiempo antes de que el barco zarpe: 2 minutos (3 minutos si te pillan).





2. ¡GUARDAS EN EL BARCO!

Cuando por fin logras dar esquinazo a los cuatro vigilantes del puerto, dos guardas te salen al paso al intentar acceder al barco. Usan su Miniremo para enviarte dos Beedrill y un Gloom. Captura primero a los Beedrill; Gloom será sencillo.



3. MISIÓN: ENCUENTRA A BARLOW

Has entrado al barco por fin. Tu misión es encontrar a Barlow. Pero lo primero que deberás hacer es enfrentarte a los reclutas Pocalux que hacen guardia en la entrada, y que te enviarán a dos Machoke. Hacen bastante daño y se descargan rápido.



¡Hazte con todos!

Zona: Carguero 1

PIKACHU	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-002 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x2 ● **Información:** Descarga electricidad para atacar ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 669
BIBAREL	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-005 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua ● **Exp.:** 35 ● **Energía:** 560
PURUGLY	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-040 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Placaje x2 ● **Información:** Ataca con ondas de choque ● **Exp.:** 110 ● **Energía:** 2300
HOUNDOUR	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-153 ● **Grupo:** Siniestro ● **Pokéayuda:** Siniestro ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de fuego y emitiendo Pulsos Umbríos ● **Exp.:** 74 ● **Energía:** 987
SPINARAK	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-155 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Escupe seda y se rodea de telas de araña ● **Exp.:** 72 ● **Energía:** 844

Encuentro Pocalux

MACHOKE	● **Número:** 2 ● **Información:** Ataca lanzando puñetazos y generando ondas de choque ● **Exp.:** 76 ● **Energía:** 1366
MIME JR.	● **Número:** 1 ● **Información:** Ataca lanzando bolas extrañas y se protege con una barrera psíquica ● **Exp.:** 78 ● **Energía:** 1081

4. UN RECLUTA MUY CRUEL

Tras cruzar la entrada del barco y subir por las escaleras de la derecha, llegas a una zona en la que un recluta Pocalux te manda a un pequeño Mime Jr. en ataque suicida contra todo un Ranger. Pero no te confíes, el pequeño se mueve bien.



¡Hazte con todos!

Zona: Carguero 2

MAKUHITA	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-028 ● **Grupo:** Lucha ● **Pokéayuda:** Lucha ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca lanzando puñetazos y embistiendo ● **Exp.:** 71 ● **Energía:** 1071
LUXIO	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-050 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Eléctrizar x2 ● **Información:** Escupe bolas de electricidad y lanza descargas eléctricas con el cuerpo ● **Exp.:** 99 ● **Energía:** 1230
HOUNDOUR	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-153 ● **Grupo:** Siniestro ● **Pokéayuda:** Siniestro ● **Mov. Campo:** Placaje x21 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de fuego y emitiendo Pulsos Umbríos ● **Exp.:** 74 ● **Energía:** 987
SPINARAK	● **Número:** 4 ● **Ranger Dex:** R-155 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Escupe seda y se rodea de telas de araña ● **Exp.:** 72 ● **Energía:** 844
RALTS	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-157 ● **Grupo:** Psíquico ● **Pokéayuda:** Psíquico ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Se teletransporta de un sitio a otro y ataca lanzando bolas extrañas ● **Exp.:** 71 ● **Energía:** 1230
MACHOKE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-164 ● **Grupo:** Lucha ● **Pokéayuda:** Lucha ● **Mov. Campo:** Placaje x2 ● **Información:** Ataca lanzando puñetazos y generando ondas de choque ● **Exp.:** 76 ● **Energía:** 1366
DROWZEE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-166 ● **Grupo:** Psíquico ● **Pokéayuda:** Psíquico ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca liberando bolas extrañas con las manos ● **Exp.:** 70 ● **Energía:** 838

CONSEJOS

Adelantarse a los acontecimientos

Para no tener que volver a las zonas anteriores, fíjate siempre en qué Pokémon especial sale en cada zona, y llévatelo contigo. Si te llevas a Luxio y a Makuhita en cuanto los veas, luego no tendrás que perder tiempo en regresar a por ellos.

Teletransporte de persecución

Esos Drowzee de la zona del Gigaremo amarillo te perseguirán a donde quiera que vayas, lo mejor será no entretenerse mucho para que no te alcancen.

5. SIGUE AL MIME JR.

Le has caído bien a Mime Jr., te hará de guía por el barco. En esta sala debes ir por la cinta mecánica de arriba a la derecha, seguir por la izquierda y subirte a los contenedores verdes con las escaleras hasta alcanzar al Mime Jr. bajando al otro lado.



6. RESCATA A LOS POKéMON

Mime Jr. te ha guiado donde los Pokémon se encuentran cautivos. Te acercas a ellos, pero te hacen retroceder dada la confusión causada por el Gigaremo. Vuelve con un Luxio de la zona anterior y destruye el Gigaremo para liberarlos.



7. DESTRUYE EL GIGAREMO

En la siguiente zona un recluta Pocalux te espera para activar un Gigaremo amarillo. Necesitas un Destruir x2 para acabar con él, así que vuelve a la zona anterior a por un Drowzee o un Makuhita.



8. JUEGO DE PALANCAS

Una vez has hecho huir al Machoke de las escaleras, subes por ellas y... ¡no hay camino! Lo que debes hacer es capturar a un Machoke y mover la Palanca amarilla situada al suroeste de la zona. Así moverás unos contenedores que te dejarán avanzar por arriba. Poco después deberás hacer lo mismo con la Palanca verde, al noreste de la zona para mover otros contenedores. Por el camino captura uno de los Voltorb, te ayudará a destruir una Puerta eléctrica al final de la zona.





¡Hazte con todos!

Zona: Carguero 3	
PIKACHU	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-002 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x3 ● **Información:** Descarga electricidad para atacar ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 669
VOLTORB	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-076 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Eléctrizar x2 ● **Información:** Lanza descargas eléctricas para atacar. Ten cuidado: ¡podría explotar! ● **Exp.:** 21 ● **Energía:** 252
SPINARAK	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-155 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Escupe seda y se rodea de telas de araña ● **Exp.:** 72 ● **Energía:** 844
MACHOKE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-164 ● **Grupo:** Lucha ● **Pokéayuda:** Lucha ● **Mov. Campo:** Placaje x2 ● **Información:** Ataca lanzando puñetazos y generando ondas de choque ● **Exp.:** 76 ● **Energía:** 1366
DROWZEE	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-166 ● **Grupo:** Psíquico ● **Pokéayuda:** Psíquico ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca liberando bolas extrañas con las manos ● **Exp.:** 70 ● **Energía:** 838
MONFERMO	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-169 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x2 ● **Información:** Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego ● **Exp.:** 95 ● **Energía:** 2392

9. GENERADOR DE ENERGÍA

En el cuarto de la izquierda del almacén está Barlow, pero necesitas luz para desatarle. Para ello, en el almacén de la derecha, acaba con los 3 Mareep del recluta Pocalux y captura un Raticate en el cuarto del fondo. En la sala del generador, Magmar y Electabuzz están generando energía tras una alambrada. Destrúyela con el Corte x2 de Raticate. Captura a Electabuzz y usa Destello en el cuarto de Barlow. Captura otro Raticate para desatarlo.





OBSTÁCULOS

Zona: Carguero	
GIGAREMO	● **Número:** 1 ● **Clase:** Ruido ● **Mov. Campo necesitado:** Electrizar x2 ● **Pokémon cercanos:** Luxio ● **Información:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece sacar energía del grupo Agua
GIGAREMO	● **Número:** 1 ● **Clase:** Ruido ● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x2 ● **Pokémon cercanos:** Makuhita, Drowzee ● **Información:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece sacar energía del grupo Eléctrico
PALANCA AMARILLA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Control ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x2 ● **Pokémon cercanos:** Machoke ● **Información:** Sirve para mover contenedores y cuesta mucho moverla, quizá porque está oxidada
PALANCA VERDE	● **Número:** 1 ● **Clase:** Control ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x2 ● **Pokémon cercanos:** Machoke ● **Información:** Sirve para mover contenedores y cuesta mucho moverla, quizá porque está oxidada
PUERTA ELÉCTRICA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Electrizar x1 ● **Pokémon cercanos:** Voltorb ● **Información:** No tiene ojo de cerradura ni pomo. Sólo se abrirá con una descarga eléctrica
ALAMBRADA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Corte x2 ● **Pokémon cercanos:** Raticate ● **Información:** Protege la sala del generador. Córtala para liberar a los Pokémon que hay dentro
CUERDA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Corte x1 ● **Pokémon cercanos:** Raticate ● **Información:** Está enrollada con fuerza. Te resultará más fácil cortarla que desatarla
TAPÓN DEL BARCO	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x2 ● **Pokémon cercanos:** Machoke ● **Información:** Si abres este tapón, el barco hará aguas. Por eso no debe abrirse nunca

¡Hazte con todos!

Zona: Carguero 4	
PIKACHU	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-002 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x3 ● **Información:** Descarga electricidad para atacar. ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 669

¡Hazte con todos!

Zona: Carguero 4	
MAKUHITA	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-028 ● Grupo: Lucha ● Pokéayuda: Lucha ● Mov. Campo: Destruir x2 ● Información: Ataca lanzando puñetazos y embistiendo ● Exp.: 71 ● Energía: 1071
PURUGLY	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-040 ● Grupo: Normal ● Pokéayuda: Normal ● Mov. Campo: Placaje x2 ● Información: Ataca con ondas de choque ● Exp.: 110 ● Energía: 2300
RATICATE	● Número: 2 ● Ranger Dex: R-068 ● Grupo: Normal ● Pokéayuda: Normal ● Mov. Campo: Corte x2 ● Información: Ataca con fuertes mordiscos ● Exp.: 34 ● Energía: 674
ELECTABUZZ	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-071 ● Grupo: Eléctrico ● Pokéayuda: Eléctrico ● Mov. Campo: Destello ● Información: Libera electricidad de su cuerpo. Ataca lanzando descargas eléctricas ● Exp.: 88 ● Energía: 1980
MAGMAR	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-074 ● Grupo: Fuego ● Pokéayuda: Fuego ● Mov. Campo: Quemar x2 ● Información: Ataca escupiendo brasas y chorros de fuego ● Exp.: 52 ● Energía: 1218
HOUNDOUR	● Número: 2 ● Ranger Dex: R-153 ● Grupo: Siniestro ● Pokéayuda: Siniestro ● Mov. Campo: Placaje x1 ● Información: Ataca escupiendo bolas de fuego y emitiendo Pulsos Umbríos ● Exp.: 74 ● Energía: 987
DROWZEE	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-166 ● Grupo: Psíquico ● Pokéayuda: Psíquico ● Mov. Campo: Destruir x2 ● Información: Ataca liberando bolas extrañas con las manos ● Exp.: 70 ● Energía: 838
VULPIX	● Número: 2 ● Ranger Dex: R-171 ● Grupo: Fuego ● Pokéayuda: Fuego ● Mov. Campo: Quemar x2 ● Información: Para protegerse, crea un anillo de fuego espectral a su alrededor ● Exp.: 74 ● Energía: 992

10. RODEADOS

Tras liberar a Barlow, dos reclutas te rodearán, lanzándote 2 Magmar y 3 Magcargo. Pero ahora toca actuar como un equipo: Barlow se encarga de los Magmar y te deja los Magcargo. Lo mejor es ir capturándolos uno a uno.



Encuentro Pocalux

MAREEP	● Número: 3 ● Información: Ataca lanzando descargas eléctricas ● Exp.: 40 ● Energía: 860
MAGCARGO	● Número: 3 ● Información: Ataca escupiendo brasas y bolas de fuego ● Exp.: 60 ● Energía: 1255
RHYHORN	● Número: 2 ● Información: Abre grietas en el suelo para atacar ● Exp.: 54 ● Energía: 1140
STUNKY	● Número: 3 ● Información: Ataca dispersando veneno ● Exp.: 50 ● Energía: 648
DRAPION	● Número: 1 ● Información: Ataca escupiendo púas y una sustancia venenosas. Forma charcos venenosos ● Exp.: 1000 ● Energía: 7000

11. AGENTE DOBLE: ÓSEO

En el puente de mando espera Óseo. Tu antiguo profesor es uno de los líderes Pocalux. Avisará a sus reclutas, que te enviarán 4 Rhyhorn. Tras capturar dos cada uno, los reclutas huyen, pero son reemplazados.



JEFE FINAL

Drapion

● **Energía:** 7000 ● **Clase:** Veneno
● **Ataque:** Ataca escupiendo púas y una sustancia venenosas. Forma charcos venenosos

Drapion es un enemigo letal. Con más de 7000 puntos de vida y unos ataques muy poderosos (cada uno hace 7-10 de daño), lo mejor es llevarse todos los Pikachu posibles. Al principio lanzará flechas venenosas y poluciones. La cosa se complica cuando empieza a emitir charcos de veneno, pues deberás tener cuidado de por dónde pasa el stylus. La fase final es muy complicada, con Drapion haciendo poluciones continuamente y tú haciendo redadas para no perder la amistad ganada. Trata de rodear al Drapion y su polución con la línea de captura, llega pero muy justo.

12. ¡EL BARCO SE HUNDE!

Óseo es derrotado, pero tiene mal perder. Rápidamente ordena abrir una entrada de agua, y sale huyendo en su Gliscor. Barlow toma el timón y busca donde encallar. Tienes 4 minutos para capturar a Machoke, llegar al tapón y tapar la vía de agua.



CAMINO A RUINAS CROMA

Los nuevos Top Ranger de Almia ya pueden cumplir misiones de forma independiente. En esta ocasión Sete necesita tu apoyo, así que Silvio y tú os dirigís a Ruinas Croma a ayudarle.

1. NUEVOS TOP RANGER

¡Ya eres un Top Ranger! A partir de ahora tu cuartel general es la Unión Ranger. De camino por el Bosque Vento, Estela te vendrá a recoger en un Staraptor. Edna y Gobios te esperan para haceros entrega del Capturador Superior.



CONSEJOS

El Capturador Superior

El nuevo capturador te facilitará las cosas con su posibilidad de Carga. Para usarla, basta con que mantengas el Disco Capturador quieto en pantalla cargando energía, y desde ese momento la línea de captura tendrá el doble de potencia.

El vuelo de Staraptor

Los Top Ranger pueden también capturar Staraptor para llevarles volando a las ciudades y pueblos que ya hayan visitado anteriormente. A partir de ahora te puedes ahorrar los largos caminos de Almia, si quieres.

2. CAMINO A SIERRA CROMA

En medio de las presentaciones en la Unión Ranger, el Top Ranger Sete llama desde Ruinas de Croma solicitando apoyo. Atraviesa primero la Sierra Croma al este del Parque Altru. El camino será más corto gracias a los Staraptor.



CONSEJOS

Árboles por doquier

En el camino de Croma hay 3 árboles frondosos. Usa el Placaje de Girafarig o Nuzleaf para poder capturar al veloz Ninjask o a un útil Pikachu.

Más árboles por doquier

Más tarde vuelve con un Pokémon con Corte x3 para eliminar un tronco caído. Haz lo mismo con Agua x2 para mojar el árbol extraño y así capturar un Sudowoodo.

¡Hazte con todos!

Zona: Camino de Croma 1

PIKACHU	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-002 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x3 ● **Información:** Descarga electricidad para atacar ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 669
STARAPTOR	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-025 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Vuelo ● **Información:** Para atacar, forma ráfagas de viento al batir sus enormes alas ● **Exp.:** 70 ● **Energía:** 777
SUDOWOODO	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-030 ● **Grupo:** Roca ● **Pokéayuda:** Roca ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Ataca lanzando rocas de vez en cuando ● **Exp.:** 102 ● **Energía:** 1124
NUZLEAF	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-034 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Placaje x2 ● **Información:** Se protege con hojas que dispersa para atacar ● **Exp.:** 103 ● **Energía:** 1075
COMBEE	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-059 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca liberando ráfagas de viento ● **Exp.:** 13 ● **Energía:** 140
FLAAFFY	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-106 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** Electrizar x2 ● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas ● **Exp.:** 103 ● **Energía:** 1274
DODUO	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-134 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Agilidad ● **Información:** Embiste y da picotazos para atacar ● **Exp.:** 20 ● **Energía:** 330
PONYTA	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-176 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x1 ● **Información:** Ataca embistiendo y lanzando fuego ● **Exp.:** 100 ● **Energía:** 980
GIRAFARIG	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-178 ● **Grupo:** Psíquico ● **Pokéayuda:** Psíquico ● **Mov. Campo:** Placaje x2 ● **Información:** Ataca liberando bolas y ondas de choque psíquicas ● **Exp.:** 68 ● **Energía:** 808
NINJASK	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-180 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Revolotea tan rápido que casi no se le ve ● **Exp.:** 100 ● **Energía:** 500

¡Hazte con todos!

Zona: Camino de Croma 2	
PIKACHU	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-002 ● Grupo: Eléctrico ● Pokéayuda: Recargar ● Mov. Campo: Recargar x3 ● Información: Descarga electricidad para atacar ● Exp.: 50 ● Energía: 669
STARAPTOR	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-025 ● Grupo: Volador ● Pokéayuda: Volador ● Mov. Campo: Vuelo ● Información: Para atacar, forma ráfagas de viento al batir sus enormes alas ● Exp.: 70 ● Energía: 777
SUDOWOODO	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-030 ● Grupo: Roca ● Pokéayuda: Roca ● Mov. Campo: Destruir x2 ● Información: Ataca lanzando rocas de vez en cuando ● Exp.: 102 ● Energía: 1124
MILTANK	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-046 ● Grupo: Normal ● Pokéayuda: Normal ● Mov. Campo: Placaje x2 ● Información: Se revuelve y ataca liberando ondas de choque ● Exp.: 21 ● Energía: 346
DODRIO	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-135 ● Grupo: Normal ● Pokéayuda: Normal ● Mov. Campo: Placaje x2 ● Información: Da picotazos para atacar. ● Exp.: 110 ● Energía: 1750
GIRAFARIG	● Número: 1 ● Ranger Dex: R-178 ● Grupo: Psíquico ● Pokéayuda: Psíquico ● Mov. Campo: Placaje x2 ● Información: Ataca liberando bolas y ondas de choque psíquicas ● Exp.: 68 ● Energía: 808
TAUROS	● Número: 3 ● Ranger Dex: R-179 ● Grupo: Normal ● Pokéayuda: Normal ● Mov. Campo: Placaje x2 ● Información: Se revuelve como una fiera salvaje y embiste para atacar ● Exp.: 64 ● Energía: 800



OBSTÁCULOS

Zona: Barranco Peligro	
ÁRBOL FRONDOSO	● Número: 1 ● Clase: Nido Pikachu ● Mov. Campo necesitado: Placaje x1 ● Pokémon cercanos: Girafarig, Nuzleaf ● Información: Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en él de vez en cuando
ÁRBOL FRONDOSO	● Número: 1 ● Clase: Nido Ninjask ● Mov. Campo necesitado: Placaje x1 ● Pokémon cercanos: Girafarig, Nuzleaf ● Información: Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en él de vez en cuando
ÁRBOL FRONDOSO	● Número: 1 ● Clase: Nido Combee ● Mov. Campo necesitado: Placaje x1 ● Pokémon cercanos: Girafarig, Nuzleaf ● Información: Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en él de vez en cuando
TRONCO CAÍDO	● Número: 1 ● Clase: Obstáculo ● Mov. Campo necesitado: Corte x3 ● Pokémon cercanos: Vileplume ● Información: Su tronco es tan duro, que partirlo por la mitad supone todo un desafío
ÁRBOL EXTRAÑO	● Número: 1 ● Clase: Mimo Sudowoodo ● Mov. Campo necesitado: Agua x2 ● Pokémon cercanos: - ● Información: Su tronco es duro como una piedra. Curiosamente, desaparece cuando llueve

3. RECLUTAS POCALUX EN SIERRA CROMA

Tras atravesar el Camino de Croma, llegas a una zona cubierta de una niebla de color negro. Allí espera un recluta Pocalux y sus tres Murkrow, con los que estaba esparciendo la niebla misteriosa. Deberás capturarlos uno a uno.



4. NIEBLA OSCURA

Poco después te llama Gobios preocupado. Parece que en la niebla oscura los Capturadores buscan señales de radio continuamente y se van descargando con el tiempo. Deberás volver de vez en cuando a la cabaña a guardar y a por Pikachu.



5. OTRO RECLUTA POCALUX

Al noreste de Sierra Croma se encuentra otro recluta, que suelta a 3 Koffing tras revelar que basta un solo Pokémon que disipe la niebla. Si le sigues, revelará dónde se ocultan estos Pokémon, pero mandará 2 Koffing y 2 Murkrow.



6. DESPEJANDO LA NIEBLA

Los Pokémon que te ayudan a despejar la niebla son los Skarmory, pero se encuentran encerrados en una cueva tras una valla de madera. Usa un Carnivine para destruirla y luego captura un Skarmory para disipar la niebla.



7. RUMBO A RUINAS CROMA

Cuando por fin disipas la niebla, las zonas de niebla densa del noreste de Sierra Croma ya no te impedirán ir a capturar al Bastiodon. Te permitirá destruir la enorme losa que bloquea el camino a Ruinas Croma, al noroeste de la zona.



OBSTÁCULOS

Zona: Sierra Croma	
PLANTA AOMÁTICA	● **Número:** 2 ● **Clase:** Mimo Gloom ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x2 ● **Pokémon cercanos:** Tauros, Miltank ● **Información:** Esta flor posee un aroma fétido que se puede percibir a más de un kilómetro
VALLA DE MADERA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Corte x2 ● **Pokémon cercanos:** Carvinine ● **Información:** Valla sólida de madera que resulta algo difícil de cortar
GRAN FLOR	● **Número:** 3 ● **Clase:** Mimo Vileplume ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x3 ● **Pokémon cercanos:** Bastiodon ● **Información:** Esta flor tiene los pétalos más grandes del mundo y libera una nube de polen si la tocan
LOSA	● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo ● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x3 ● **Pokémon cercanos:** Bastiodon ● **Información:** Esta enorme piedra está colocada en el suelo. Hay marcas a su alrededor

¡Hazte con todos!

Zona: Sierra Croma	
PIKACHU	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-002 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x3 ● **Información:** Descarga electricidad para atacar ● **Exp.:** 50 ● **Energía:** 669
STARAPTOR	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-025 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Vuelo ● **Información:** Para atacar, forma ráfagas de viento al batir sus enormes alas ● **Exp.:** 70 ● **Energía:** 777
BEEDRILL	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-058 ● **Grupo:** Bicho ● **Pokéayuda:** Bicho ● **Mov. Campo:** Destruir x2 ● **Información:** Vuela a toda velocidad y ataca con aguijones venenosos ● **Exp.:** 16 ● **Energía:** 225
GLOOM	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-115 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Ataca esparciendo polen venenoso ● **Exp.:** 65 ● **Energía:** 860
VILEPLUME	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-116 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Corte x3 ● **Información:** Ataca esparciendo diversos pólenes ● **Exp.:** 70 ● **Energía:** 2292
CARNIVINE	● **Número:** 4 ● **Ranger Dex:** R-136 ● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta ● **Mov. Campo:** Corte x2 ● **Información:** Ataca lanzando semillas ● **Exp.:** 35 ● **Energía:** 750
RAPIDASH	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-177 ● **Grupo:** Fuego ● **Pokéayuda:** Fuego ● **Mov. Campo:** Quemar x3 ● **Información:** Ataca embistiendo y lanzando fuego ● **Exp.:** 106 ● **Energía:** 1500
BASTIODON	● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-182 ● **Grupo:** Acero ● **Pokéayuda:** Acero ● **Mov. Campo:** Placaje x3 ● **Información:** Ataca haciendo que caigan piedras y embistiendo con su dura cabeza ● **Exp.:** 200 ● **Energía:** 3900
ABRA	● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-183 ● **Grupo:** Psíquico ● **Pokéayuda:** Psíquico ● **Mov. Campo:** Placaje x1 ● **Información:** Para capturarlo, atiende a sus gritos ● **Exp.:** 100 ● **Energía:** 832
SKARMORY	● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-189 ● **Grupo:** Acero ● **Pokéayuda:** Acero ● **Mov. Campo:** Disipaniebla ● **Información:** Crea ráfagas de viento al batir sus grandes alas y embiste para atacar ● **Exp.:** 130 ● **Energía:** 1700

CONSEJOS

Flores enormes

Usa Placaje x2 para enfrentarte a Gloom. Además, en una cueva hay otras flores aún más grandes: un Placaje x3 revelará a Vileplume.

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



Vuelven las trolas de los entrenadores más pillos, las listas de ataques y movimientos, la duda constante sobre Darkrai y los eventos Pokémon... en fin, que este consultorio vuelve a ser lo que era, un lugar de reunión entre los millones de fans que cada día juegan con sus títulos de Pokémon en España. Amigos, todos, ya sabéis dónde estoy para lo que necesitéis.

COMPLETANDO LA POKéDEX

Hola profesor Oak, me llamo Valentín López, tengo 10 años y vivo en Sevilla. Es la primera vez que escribo, tengo algunas preguntas y espero que me responda.

1.- ¿Dónde esta el Parque Compi?
Está en la Ruta 221, pero si no has completado el juego, no se te permitirá la entrada.

2.- ¿Dónde se encuentra a Darkrai?
Sólo puedes conseguirlo transfiriéndolo, bien a través de un evento de Nintendo o desde «Pokémon Ranger: Sombras de Almia» de la DS.

3.- ¿Dónde se encuentra a Arceus?
No se le encuentra salvaje. De momento no hay manera de capturarlo. Pero seguro que pronto podemos explicar cómo hacerse con este misterioso.

4.- ¿Dónde se encuentra a Giratina?
En la Cueva Retorno. Pero debes saber que tienes que haber conseguido la Pokédex Nacional como paso previo para localizar al gran Pokémon Giratina.

5.- ¿Dónde se encuentra a Heatran?
En la Montaña Dura. Tienes que haber devuelto la Piedra Magma.

6.- ¿Dónde se encuentra a Rotom?
En la Vieja Mansión, examina la televisión de noche para que aparezca.

7.- ¿Dónde se encuentra a Lumineon?
Puedes encontrarlo sin problema ninguno pescando en las Rutas 205, 218, 219, 220 ó 221.

8.- ¿Dónde se encuentra a Riolu?
Realmente no lo encuentras, pero puedes conseguir un huevo en la Isla Hierro de donde nacerá si lo cuidas bien.

Valentín López Pareja
e-mail



RIOLU. Tendrás que encontrar un huevo en la Isla Hierro si quieres conseguir a Riolu.

LOS POKéMON ACOMPAÑANTES EN RANGER

Hola profesor, soy Andrea y tengo 10 años. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondiera estas preguntas. Gracias.

1.- Ya sé que lo repitió mucho en la revista anterior pero yo sé lo que pasa en la Ruta 224; en algún momento del juego el Profesor Oak aparece al lado de la roca, entonces abre un agujero y te deja entrar. Abajo hay un prado de flores y al final esta el legendario Shaymin (todo esto lo he visto en internet). Pero yo no sé en que momento, ¿me lo puedes decir?
Hola Andrea, ¿no crees que si lo supiera lo habría dicho en otra ocasión? Es cierto que ahí puede aparecer algo (por lo menos en juegos de otras regiones) pero hasta que Nintendo no nos diga como, no se podrá hacer nada. Tal vez con la llegada de Pokémon Platino podamos obtener al simpático Shaymin o a otros interesantes Pokémon...

2.- En el Ranger 2, ¿qué Pokémon me recomienda para que sea mi primer Pokémon, como Plusle y Minun en el primer Ranger?
Bueno, aquí no es tan importante como en Pokémon Mundo Misterioso u otro Pokémon. Si me tengo que quedar con uno, elegiría a Pachirisu, pero más por lo gracioso que es, que porque sea determinante para el juego.



POKéMON ACOMPAÑANTES. Puedes tener hasta 17 acompañantes diferentes en Ranger 2, aunque sólo uno irá contigo mientras el resto descansa en la granja.

3.- Hay algo que no entiendo, si por ejemplo capturas en el Ranger 2 a un Chimchar, ¿se podría cambiar a tu primer Pokémon por él y luego poder volver a cambiarlo?
Sí, eso es... hay 17 Pokémon que pueden ser tus acompañantes y cuando no estén contigo (sólo puedes llevar uno de ellos) los demás te esperan en la granja de acompañantes que está situada al sur de Pueblo Chicole. Te pongo los 17 Pokémon que pueden ser tus acompañantes y dónde se consiguen. Fíjate bien, porque algunos aparecen después de

LOS POKéMON ACOMPAÑANTES EN RANGER 2	
Pokémon	Cuando aparece
Chimchar	Completando el recado 24.
Cranidos	Completando el recado 8.
Croagunk	Completando la Misión 7.
Gible	Completando el recado 52.
Hippopotas	Completando el recado 51.
Kricketot	Completando la Misión 4.
Machop	Completando el recado 50.
Mime Jr.	Completando la Misión 11.
Misdreavus	Completando el recado 36.
Munchlax	Misión de iniciación o recado 48.
Pachirisu	Misión de iniciación o recado 47.
Piplup	Completando el recado 28.
Shieldon	Completando el recado 21.
Sneasel	Completando el recado 35.
Snover	Completando el recado 32.
Starly	Misión de iniciación o recado 49.
Turtwig	Completando el recado 15.

completar alguna misión, y otros después de completar recados.

4.- ¿En el Diamante, la hermana de Maya te puede decir que hay muchos Chikoritas, Totodiles o Cindaquils?
No, esos tres Pokémon no aparecen de ningún modo, la única forma de tenerlos en tu juego es a través del Parque Combi.

Andrea
e-mail

¿CUÁNDO SALE POKéMON PLATINO?

Hola profesor Oak. Soy Juan Antonio Verdugo Romero, tengo 10 años y me gustaría que me contestes a las preguntas y que lo publicaras. Gracias profesor Oak, ahí van:

1.- ¿Cuándo saldrá Pokémon Platino en España?
Pues ya es oficial, llegará el 22 de mayo a nuestras tiendas... ¡qué ganas tengo!

2.- ¿Qué ataques aprende Darkrai?
Te los hemos puesto en el listado de la derecha. Hala, a mirar.

3.- Esto más que una pregunta para los lectores (es muy conocido pero para los que no lo sepan), es un consejo que sirve en muchas cosas como atrapar legendarios, ganar la liga, concursos... Cada vez que hagas algo, guarda la partida antes y guárdalo; si no te sale, apágalo y vuélvelo a encender. Para la liga, cada vez

ATAQUES DE DARKRAI	
Nivel	Ataque
1	Tinieblas
1	Anulación
11	Ataque Rápido
20	Hipnosis
29	Persecución
38	Pesadilla
47	Doble Equipo
57	Niebla
66	Brecha Negra
75	Embargo
84	Comesueños
93	Pulso Umbrío

ATAQUES DE DIALGA	
Nivel	Ataque
1	Dragoaliento
1	Cara Susto
10	Garra Metal
20	Poder Pasado
30	Garra Dragón
40	Distorsión
50	Anticura
60	Tierra Viva
70	Cuchillada
80	Foco Respl.
90	Esfera Aural

que avances, salva la partida. ¿Qué le parece mi consejo profesor?
Me parece un sabio consejo, lo dejo escrito tal cual para que todos puedan leerlo.

4.- Y por último, ¿aprende Dialga enfado? Si es así, ¿en qué nivel?
No lo aprende, pero para que no te vayas decepcionado, te pongo en una columna sus ataques con sus respectivos niveles:

Juan Antonio Verdugo Romero.
e-mail

CAMINOS OCULTOS

Hola profesor Oak te escribo por unas cuantas dudas que tengo y espero que me las responda.

1.- ¿Hay alguna manera de abrir la taberna de Ciudad Canal?, ¿y qué se consigue al entrar dentro de la taberna?
No se puede entrar... y si se pudiera, sólo Nintendo lo sabe... y su contenido... yo creo que ahí guardan los barriles de Mahou 5 estrellas. A ver, ahora en serio... en teoría ahí se podría entrar con una tarjeta especial y sería para capturar a Darkrai, pero como


CIUDAD CANAL. Aquí podrás encontrar la enigmática taberna... pero está cerrada.

sabrás, estos tipos de eventos cambian en cada país y aquí Darkrai se distribuyó en Moviplaya sin necesidad de ninguna tarjeta.

2.- En la mansión Pokémon hay una criada que no me deja pasar por el lado derecho, ¿qué tengo que hacer para que me deje?
A lo mejor con cerveza de Mahou 5 estrellas... Es broma, tampoco podrás pasar por ahí.

3.- ¿Hay alguna manera de conseguir a Arceus sin tener que ir al moviplaya?
De momento no, pero lo mismo más adelante aparece alguna manera.

Juan Manuel Moreno
e-mail

MI RIOLU NO EVOLUCIONA A LUCARIO

Hola Profesor Oak me llamo Andoni y tengo 12 años, soy un gran fan de Pokémon y me gustaría hacerle unas preguntas. Por favor, publíquelo cuando pueda, gracias.

1.- ¿Hay alguna forma de conseguir los tickets especiales sin ir a los moviplayas?
No. Es posible que Nintendo se invente algo más adelante. Pero de momento no se puede.

2.- ¿En el Wi-Fi de Nintendo hay Pokémon Legendarios que no me salen, ¿por qué?
Tienes que tenerlos registrados en tu Pokédex para que aparezcan.

3- ¿A que nivel evoluciona Riolu a Lucario?
Tiene que conseguir un grado muy alto de amistad contigo, además debe estar entre las 4 de la mañana y las 8 de la tarde.

Andoni Sánchez Dublín
e-mail

SER UN TOP RANGER

Hola espero que contesten a mis preguntas solo son tres:

1.- ¿En Ranger 2, como se consigue ser TOP Ranger?
Completando las misiones que te encargan. Y para ser el mejor Top Ranger de todos, ayudando a todo el que lo necesite en Almia.

2- ¿Dónde están estos Pokémon en Ranger 2: Infernape, Heatran, Bastiodon, Darkrai, Rampardos, Magmortar y Electivire?



TOP RANGER. *En la voz de Almia publicarán los nombramientos de los Tops Ranger.*

Te pongo la localización de cada uno:
Infernape está en la Cueva Volcán. Heatran también en la Cueva Volcán pero solo si no has completado el juego, luego ya no aparece. Bastiodon en la Sierra Croma. Darkrai en la Torre Altru. Rampardos en el Barranco Peligro. Magmortar en la Torre Altru antes de completar el juego y en la Cueva Volcán si ya lo has hecho. Y por útlimo, Electivire en la Unión Ranger antes de completar el juego y en la Guarida petrolífera después.

3.- ¿Cuándo saldrá Pokémon Platino?
Antes de lo que crees, como ya he dicho anteriormente estará aquí a finales de mayo, ¡ya no queda nada!, ¿no?

Pedro Rivas Riveira
e-mail

CONSEGUIR A DARKRAI

Hola profesor Oak Me llamo José y tengo 10 años y me gustaría hacerle esta pregunta:

MIS TROLAS PREFERIDAS

Mew en... Esmeralda

Una pedazo de trola es la que nos ha contado nuestro lector Miguel. Está muy bien pensada, perom pensándolo bien, pensamos que aunque esté bien pensada, ni pensándolo mucho saldrá.

Hola profesor Oak, me llamo Miguel, y soy un gran fan de Pokémon. Os voy a contar una historia que me gustaría que la publicaseis en el apartado de "mis trolas preferidas" del consultorio. Gracias por su atención y espero que publiquen mi carta.

Hola Miguel, hacía tiempo que no publicaba una de vuestras "trolas", así que aquí la pongo... que quede claro que esto no puede pasar, ¡que nadie se lo crea! Pero veréis que divertido, jo, podría ser de verdad, ¿no, amigos?

Mi historia trata de cómo conseguir a Mew en el Esmeralda: una vez que te hayas pasado la liga Pokémon 50 veces, pásate a un Pokémon del Oro, del Plata o del Cristal que tenga aprendida la MO06 torbellino. Después tienes que ir hacia la "Zona Safari" con el Pokémon del Oro, Plata o Cristal y con otro Pokémon que conozca la MO04 fuerza, (pero antes de entrar guarda por si la fastidias). Al entrar tienes que correr (o andar o ir con la bicicleta) hasta que llegues a una especie de piscina, y allí usa la MO06 torbellino (que en vez de quitar un torbellino, hace uno), a continuación métete en el torbellino y aparecerás en otra área de la "Zona Safari". Al salir del agua por arriba te encontrarás con un árbol gigante, utiliza la MO04 fuerza en él, y del árbol caerá un Mew y, enfadado, irá a por ti, y ya que en la "Zona Safari" no se pueden usar Pokémon, tendrás que tener mucha suerte para capturarlo.

Miguel
e-mail

DARKRAI VUELVE A SER EL 'REY' DEL CONSULTORIO. TRANSFIÉRELO DE RANGER 2 A DIAMANTE O PERLA, TRAS SUPERAR LA MISIÓN ESPECIAL "LIBERA LA TORRE"

1.- ¿Cómo se consigue el Pokémon Darkrai?
Se conseguía directamente vía Wi-Fi a través de Nintendo en el evento Moviplaya del año pasado. Ahora puedes conseguirlo a través de Pokémon Ranger: Sombras de Almia y después transferirlo a tu juego de Pokémon Diamante o Perla.

José Galiano Delfín
e-mail



DARKRAI. *Consíguelo en Pokémon Ranger 2 y después transfiérelo con la conexión inalámbrica de tu DS.*

CONSEGUIR A LOS POKéMON DE INICIO

Hola soy José Antonio y tengo algunas preguntas. Espero sus respuestas. Gracias.

1.- ¿Cómo se consigue a los Pokémon shiny?
Jugando mucho; es cuestión de suerte que aparezca, así que cuanto más juegues, más posibilidades tendrás de encontrarlos.

2.- ¿Cómo se consigue al Unown interrogación y exclamación?
Captura primero a todos los Unows letras; después sólo tienes que buscarlos en la zona donde encuentras la A y la Z.

3.- ¿Cómo se consigue a Piplop y Chimchar?
Sólo puedes elegirlos al comienzo del juego en el Lago Veraz, si no fue así ahora sólo puedes transferirlos desde otra consola.

José Antonio Ramírez
e-mail

MISIONES EXTRAS VÍA WI-FI

Hola profesor Oak me llamo Gerard y tengo 11 años, es mi primera vez que escribo. Me gustaría que me respondiera a estas preguntas sobre Pokémon Ranger sombras de Almia. Grácias.

1.- En el directorio me faltan unos Pokémon. ¿Me podría decir cuales son y dónde capturarlos? Son los números siguientes: 175, 258, 262, 263.
Por orden son:
- **Lickilicky:** se encuentra en el carguero.
- **Aerodactyl:** en el Barranco Peligro al terminar el juego.
- **Porygon-Z:** Guarida Petrolífera al terminar el juego.
- **Selebi:** en el Bosque Vento al completar el juego.

2.- ¿Se puede conseguir un Regigigas? Si se puede, ¿me podría decir cómo?
Sí, necesitas tener los 266 Pokémon registrados en tu Pokédex. Después habla con Edna y por último ve al Templo Hippowdon. Allí puedes encontrarlo



REGIGIGAS. *Debes capturar a todos los Pokémon antes de poder lanzarte a por él.*

si te introduces en el gran remolino que hay.

3.- ¿Saldrán más misiones especiales por Wi-fi?
Sí, desde mediados de enero se pueden descargar dos misiones extra: ¿Dialga en el Valle Frío? y ¿Palkia en el Desierto Haruba? Aunque no podrás conseguir a esos Pokémon para transferirlos a un juego de Diamante o Perla.

Gerard Martín Marchador
Barcelona



MISIONES EXTRA. *Conéctate a internet con tu DS para descargar dos nuevas misiones en Pokémon Ranger: Sombras de Almia.*

DE NUEVO DARKRAI

Hola profesro Oak, me llamo Roberto, tengo 8 años y vivo en Valencia. Me gustaría, si es posible, que me contestase a una pregunta y que la publicaran en el próximo número de su estupenda revista. Espero que por favor me conteste. Gracias.

1.- ¿Cómo puedo llegar a Darkrai si ya me he pasado la Liga Pokémon, la zona de combate y a Cresselia?
No puedes llegar a ningún sitio donde esté, la única manera de conseguirlo es transferirlo desde una tarjeta de Pokémon Ranger: Sombras de Almia.

Gilberto Borrachina
e-mail

PREGUNTAS DIVERSAS

Hola profesor Oak, me llamo Pedro, soy el fan nº1 y tengo 10 años y unas dudas.

1.- ¿Cómo se puede conseguir a Arceus con Wi-fi?
De momento, no.

2.- ¿Se puede conseguir a Shaymin sin evento?
No. De momento tampoco hay nada que hacer con esto.

3.- ¿Cuando va a salir la película 'Regigigas y el ramo de flores del cielo'?
Parece ser que el estreno de la próxima película Pokémon en Japón es en Julio. De su estreno en España, no hay nada confirmado.

4.- ¿Nintendo playa pasará por Palma?
Es muy pronto para preguntarlo. Primero Nintendo debe confirmar la edición Moviplaya de 2009, y después comunicarnos la lista de playas "afortunadas".

Pedro Jorge Ribeiro
e-mail

ATAQUES DE POKéMON

Hola profeso Oak, soy un gran seguidor de Pokémon y la revista de Nintendo Acción y me gustaría que respondieseis mis preguntas:

1.- Me ha dicho un amigo que Lucario al nivel 99 o así aprendía un ataque: Onda Virtual. ¿Es cierto eso? Si no lo fuera, ¿aprende Lucario a un nivel similar algún ataque?
Mmmmm, pues acabo de escribir los ataques de Lucario para otra carta y no pone nada... creo que tu amigo te ha gastado una broma...

2.- ¿Me puede enumerar todos los ataques de Mamoswine, Magmortar, Tyranitar y Snorlax?
Tus deseos son órdenes, Carlos.

ATAQUES DE TYRANITAR

Ataque	Nivel
Colm. Rayo	-
Colm. Hielo	-
Colm. Ígneo	-
Mordisco	-
Malicioso	-
Tormenta Arena	-
Chirrido	-
Tormenta Arena	5
Chirrido	10
Avalancha	14
Cara Susto	19
Golpe	23
Pulso Umbrío	28
Vendetta	34
Triturar	41
Terremoto	47
Roca Afilada	54
Hiperrayo	70

ATAQUES DE MAMOSWINE

Ataque	Nivel
Poder Pasado	-
Picotazo	-
Rastreo	-
Chapoteolodo	-
Nieve Polvo	-
Chapoteolodo	4
Nieve Polvo	8
Bofetón Lodo	13
Aguante	16
Bomba Fango	20
Granizo	25
Colmillo Hielo	28
Derribo	32
Doble Golpe	33
Terremoto	40
Neblina	48
Ventisca	56
Cara Susto	65

ATAQUES DE MAGMORTAR

Ataque	Nivel
Puño Trueno	-
Polución	-
Malicioso	-
Ascuas	-
Pantallahumo	-
Ascuas	7
Pantallahumo	10
Finta	16
Giro Fuego	19
Rayo Confuso	25
Puño Fuego	28
Humareda	37
Lanzallamas	43
Día Soleado	52
Llamarada	58
Hiperrayo	67

ATAQUES DE SNORLAX

Ataque	Nivel
Placaje	1
Rizo Defensa	4
Amnesia	9
Lengüetazo	12
Tambor	17
Bostezo	20
Descanso	25
Sonámbulo	28
Ronquido	28
Golpe Cuerpo	33
Bloqueo	36
Desenrollar	41
Triturar	44
Giga Impacto	49

Carlos Mirete
e-mail

TRANSFERIR A DARKRAI

Hola, soy Jesús tengo 10 años y me gustaría saber unas cuantas cosas

1.- ¿Puedo transferir a Darkrai de sombras de Almia a Pokémon Perla tras haber pasado la misión especial libera la torre?
Sí, claro que sí. Es la mejor manera de conseguir a tu Darkrai.



USA DOS CONSOLAS DS *y la función inalámbrica para transferir a Darkrai de Pokémon Ranger a Perla o Diamante*

2.- ¿Dañará la tarjeta?
Pues claro que no, es una función especial que Nintendo ha introducido en el juego. No hay problema por traspasar a tu Darkrai de esta manera.

3.- ¿Cada cuánto tiempo hay nuevas misiones en Pokemon Ranger: Sombras de Almia?
A partir de enero se pusieron a vuestra disposición dos nuevas misiones. En principio parece que no habrá más...pero todo es posible.

Jesús
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK





PARA CELEBRAR EL LANZAMIENTO DE



¡CONSIGUE A SHAYMIN!

POR PRIMERA VEZ EL MISTERIOSO POKéMON, EN TU NINTENDO DS

A PARTIR DEL 15 ABRIL DE 2009

SÓLO EN GAME
tu especialista en videojuegos

CÓMO CONSEGUIR A SHAYMIN

- Debes tener una **Nintendo DS** y el juego **Pokémon Diamante** o **Pokémon Perla.**
- Consulta tu tienda GAME más cercana en: www.game.es/tiendas
- Deberás haber conseguido la Pokédex durante el juego.
- Asegúrate de que no tengas más de dos Tarjetas Misteriosas. Si las tienes, deberás borrar una de ellas para crear espacio. Sólo podrás tener 1 Shaymin por cada juego de Pokémon Diamante o Pokémon Perla.
- Enciende tu Nintendo DS con Pokémon Diamante o Pokémon Perla. Luego selecciona "Regalo Misterioso" en el menú que aparece antes de cargar el juego. A continuación indica que quieres recibir el regalo vía Wi-Fi.

www.shaymin.es



Nintendo®
The Pokémon Company

